

**PENGUNAAN *FLASHBACK* UNTUK MEREPRESENTASIKAN TRAUMA
TOKOH UTAMA PADA PENYUTRADARAAN FILM PENDEK
“ZONA MERAH”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Akmala Fakhri Ramadhan
NIM: 1610149132

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENGUNAAN *FLASHBACK* UNTUK MEREPRESENTASIKAN TRAUMA TOKOH UTAMA PADA PENYUTRADARAAN FILM PENDEK “ZONA MERAH”

diajukan oleh **Akmala Fakhri Ramadhan**, NIM 1610149132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **11 Juni 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.
NIDN 0010056608

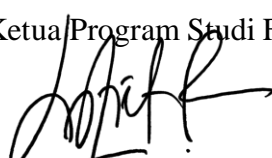
Pembimbing II/Anggota Penguji


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIDN 0013037405

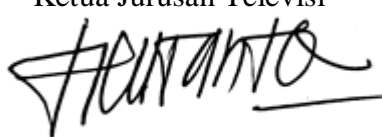
Cognate/Penguji Ahli


M. Suparwoto, M.Sn.

Ketua Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001


Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Irywandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akmala Fakhri Ramadhan
NIM : 1610149132
Judul Skripsi : PENGUNAAN *FLASHBACK* UNTUK
MEREPRERENTASIKAN TRAUMA TOKOH UTAMA PADA
PENYUTRADARAAN FILM PENDEK "ZONA MERAH"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Mei 2021
Yang Menyatakan,



Nama: Akmala Fakhri Ramadhan
NIM : 1610149132

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akmala Fakhri Ramadhan
NIM : 1610149132

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul PENGUNAAN FLASHBACK UNTUK MEREPRERSENTASIKAN TRAUMA TOKOH UTAMA PADA PENYUTRADARAAN FILM PENDEK "ZONA MERAH" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Mei 2021
Yang Menyatakan,


ma: Akmala Fakhri Ramadhan
NIM : 1610149132

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga proses penulisan Tugas Akhir bisa terlaksanakan hingga selesai. Penulisan Tugas Akhir dalam rangka memenuhi syarat kelulusan jenjang studi S-1 ini telah sampai pada bentuk Skripsi Penciptaan Karya Seni.

Penulisan karya ilmiah skripsi penciptaan karya seni dengan judul “Penggunaan *Flashback* untuk Merepresentasikan Trauma Tokoh Utama Pada Penyutradaraan Film Pendek “Zona Merah”” telah selesai ditulis meskipun harus melampaui rintangan serta ujian berat akibat pandemi virus Covid-19 yang melanda Indonesia dan juga hampir seluruh negara di dunia. Namun demikian, akhirnya proses adaptasi skenario “Zona Merah” menjadi karya *animated storyboard* dapat berjalan dengan lancar hingga menjadi hasil karya seni yang utuh.

Terciptanya karya ilmiah ini tentunya tidak luput dari dukungan serta doa restu dari berbagai pihak baik yang turut mendukung secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, ucapan terima kasih saya berikan kepada:

1. Keluarga tercinta, Papa Jamal Atullah, Mama Nuraini Salimah dan Kakak Amira Syifa
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Prodi Film & Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan S-1 Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku Dosen Pembimbing II
5. Dyah Arum Retnowati, M.Sn. selaku Dosen Wali
6. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
7. M.Suparwoto, M.Sn. selaku Dosen penguji ahli

8. Segenap pengajar serta jajaran staf Prodi S-1 Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Keluarga besar Bani Salim dan Bani Saleh
10. Mahasiswa-mahasiswi Jurusan Film & Televisi ISI Yogyakarta
11. Muhammad Hirzan Ibnurruyid (Ibe)
12. Achmad Rifqon (Koko), Fabian Hande Lawaladi (Lawa), Adha Buyung (Abe), Lina Itafiana dan Sisca Nusi
13. Serta seluruh kerabat yang telah mendukung dan mendoakan atas kelancaran penyelesaian Karya Tugas Akhir ini

Sekiranya bila ada kekurangan serta kesalahan yang terdapat dalam penulisan skripsi, dimohon untuk dibukakan pintu maaf sebesar-besarnya. Ditulisnya karya tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada khalayak umum dan kepada mahasiswa perfilman pada khususnya dalam memajukan ilmu pengetahuan dalam proses pembuatan karya film serta dalam pembuatan karya ilmiah. Demikian kata pengantar ini disampaikan, atas perhatiannya terima kasih.

Yogyakarta, 11 Mei 2021

Penulis,



Akmala Fakhri Ramadhan
NIM: 1610149132

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR FOTO	xii
DAFTAR <i>SCREENSHOT</i>	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I	1
A.Latar Belakang	1
B.Ide Penciptaan Karya	3
C.Tujuan & Manfaat Penciptaan	5
1. Tujuan.....	5
2. Manfaat.....	6
D.Tinjauan Karya	7
1. Film “You Were Never Really Here” (2017)	7
2. Film “Memento” (2000).....	11
3. Film “Doctor Sleep” (2019).....	13
4. <i>Video Game</i> “The Last Of Us” (2013)	15
BAB II.....	17
A.Objek Penciptaan	17
1. Skenario film “Zona Merah”	17
2. Struktur Dramatik.....	20
3. 3 Dimensi Tokoh.....	23

B. Analisis Objek Penciptaan.....	28
1. Identitas film	28
2. Skenario film “Zona Merah”	28
3. Alur Film	29
4. Hierarki kebutuhan Abraham Maslow	31
5. Tokoh.....	32
6. Penerapan teknik <i>flashback</i>	36
BAB III.....	38
A. Film Fiksi	38
B. Sutradara Film	39
C. Trauma	39
D. Flashback	41
E. Acting	41
F. Sinematografi.....	43
1. <i>Shot</i>	43
2. <i>Angle</i>	45
G. Tata Suara	47
H. <i>Editing</i>	48
BAB IV	50
A. Konsep Penciptaan.....	50
1. Penyutradaraan.....	50
2. Sinematografi.....	79
3. Tata Cahaya	86
4. Tata Suara	87
5. <i>Mise en Scene</i>	89
6. <i>Editing</i>	92
B. Desain Produksi	93
1. Identitas Film	93
2. Premis	94
3. <i>Director’s Statement</i>	94
4. Rincian Biaya.....	95

5. Jadwal Produksi	95
BAB V	96
A. Tahapan Perwujudan Karya	96
1. Pra Produksi	96
2. Produksi	99
3. Pasca Produksi	105
B. Pembahasan Karya	106
1. Revisi <i>Scene</i>	106
2. Konsep <i>Flashback</i>	109
BAB VI	127
A. Kesimpulan	127
B. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	129
SUMBER <i>ONLINE</i>	130
LAMPIRAN	131
1. ANGGARAN PRODUKSI FILM PENDEK “ZONA MERAH”	132
2. ANGGARAN PRODUKSI <i>ANIMATED STORYBOARD</i> “ZONA MERAH” ...	134
3. <i>PRODUCTION TIMELINE</i> FILM PENDEK “ZONA MERAH”	135
4. DOKUMENTASI PRODUKSI	137
5. POSTER A1 <i>ANIMATED STORYBOARD</i> “ZONA MERAH”	139
6. PROMOSI DAN DOKUMENTASI <i>SCREENING</i>	140
7. SKENARIO “ZONA MERAH”	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 poster film “You Were Never Really Here”.	7
Gambar 1.2 Potongan film pada film “You Were Never Really Here” saat Joe mengalami trauma.	8
Gambar 1.3 Saat Joe melihat sosok perempuan, dirinya kembali mengingat peristiwa traumatis yang pernah Ia alami.	9
Gambar 1.4 Joe mengalami kilasan ingatan traumatis saat ia masih kecil	10
Gambar 1.5 Visualisasi imajinasi Joe setelah mengalami beberapa kejadian.	10
Gambar 1.6 poster film “Memento”	11
Gambar 1.7 Leonard mengingat momen bersama mendiang istrinya saat menatap buku peninggalan istrinya	12
Gambar 1.8 Poster film “Doctor Sleep”	13
Gambar 1.9 Saat Dan diserap kekuatannya oleh musuhnya teringat kembali kejadian yang pernah dialaminya saat Dan masih kecil	14
Gambar 1.10 Poster video game “The Last Of Us”	15
Gambar 1.11 Potongan cuplikan adegan pada video game “The Last Of US” dengan mengusung tema <i>dystopia</i> pada <i>setting</i> serta <i>make up</i> .	16
Gambar 4.1 <i>Shot</i> Bunga Scene 1	51
Gambar 4.2 <i>Shot</i> Pistol yang membunuh Bunga	52
Gambar 4.3 <i>Shot</i> Ardi dengan slow push in ke arah Ardi	59
Gambar 4.4 <i>Shot</i> pov Ardi melihat keluar melalui jendela	59
Gambar 4.5 <i>Shot</i> mulut Bunga dari POV Ardi pada flashback.	59
Gambar 4.6 Catatan kecil dari Bunga pada buku Ardi	60
Gambar 4.7 <i>Shot</i> mata Bunga melalui sudut POV Ardi	61
Gambar 4.8 Zombi Agus berbalik badan menghadap Ardi	62
Gambar 4.9 Ardi terdiam dan teringat akan teman lamanya.	62
Gambar 4.10 Wajah Agus pada ingatan Ardi saat menjadi temannya	63
Gambar 4.11 Ardi berhadap-hadapan dengan Zombi Agus.	64
Gambar 4.12 Ardi menatap Zombi Agus	65
Gambar 4.13 Ardi teringat momen saat Istrinya dibunuh karena terjangkit virus zombi.	65
Gambar 4.14 <i>Shot</i> Rama membuka pintu kamar mandi	67
Gambar 4.15 Pistol Rama menembak Agus.	67

Gambar 4.16 Ardi teringat pistol yang menembak istrinya	67
Garmbar 4.17 Ardi memandang mayat temannya yang menjadi Zombi.....	68
Gambar 4.18 Mayat Agus yang mati karena dibunuh	69
Gambar 4.19 Ardi teringat kembali akan temannya	69
Gambar 4.20 Shot wajah Ardi melihat foto	70
Gambar 4.21 Pov shot Ardi.....	70
Gambar 4.22 Shot flashback saat Bunga ditodong oleh seseorang	71
Garmbar 4.23 Shot Ardi melihat pistol.....	72
Gambar 4.24 POV Shot Ardi melihat pistol Rama.....	73
Gambar 4.26 Ardi menghadapi Zombi Perempuan	74
Gambar 4.27 Ardi ragu untuk membunuh Zombi Perempuan	74
Gambar 4.28 Ingatan traumatis akan Istrinya yang berubah menjadi zombi.....	74
Gambar 4.20 Floor plan dengan penerapan 180° degree rule.....	77
Gambar 4.21 Posisi Ardi menjadi berada di kiri frame	78
Gambar 4.22 Pembagian jenis Shot Size	83
Gambar 4.23 Tekstur garis vertikal dalam penjara pada film “Shawshank Redemption”.....	87
Gambar 4.24 Tekstur garis horizontal pada film “The Fountain”	87
Gambar 4.25 Warna <i>analogous</i> kuning pada film “Children of Men”	90
Gambar 4.26 Warna <i>analogous</i> hijau pada film “Children of Men”	90
Gambar 4.27 Makna warna dalam film	90
Gambar 4.28 Referensi set indoor	91
Gambar 4.29 Referensi lingkungan letak rumah	91

DAFTAR FOTO

Gambar 2.1 Referensi tokoh Ardi.....	23
Gambar 2.2 Referensi tokoh Rama.....	24
Gambar 2.3 Referensi tokoh Bunga.....	25
Gambar 2.4 Referensi tokoh Agus.....	26
Gambar 2.5 Referensi tokoh Zombi Perempuan	27
Foto 5.1 Ilustrator sedang mengerjakan Ilustrasi Aset Tokoh	101
Foto 5.2 Ilustrator background sedang mengerjakan aset ilustrasi background.....	101
Foto 5.3 Proses pengerjaan animasi oleh animator	103
Foto 5.4 Proses perekaman suara aktor dengan arahan dari sutradara	104

DAFTAR SCREENSHOT

<i>Screenshot 5.1</i> Proses pengambilan foto dari “Sweet Home 3d”	97
<i>Screenshot 5.2 Storyboard</i> “Zona Merah”	98
<i>Screenshot 5.3</i> Tampilan proses pengerjaan ilustrasi aset background	102
<i>Screenshot 5.4</i> Proses pengerjaan animasi.....	103
<i>Screenshot 5.5</i> Proses <i>editing Rough Cut</i>	105
<i>Screenshot 5.6</i> Naskah Zona Merah Scene 12 sebelum diubah	107
<i>Screenshot 5.7</i> Naskah Zona Merah scene 12 setelah dilakukan revisi.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Scene yang akan menerapkan konsep flashback dari scene 1	53
Tabel 4.2 Adegan yang akan menerapkan flashback dengan penambahan adegan..	53
Tabel 4.3 Adegan yang menerapkan konsep flashback terpicu dari suara	54
Tabel 4.4 Keterangan adegan beserta shot flashback yang akan digunakan.....	58
Tabel 5.1 Penerapan <i>flashback</i> pada scene 3	110
Tabel 5.2 Penerapan <i>flashback</i> pada scene 4	111
Tabel 5.3 Penerapan <i>flashback</i> pertama pada scene 6	114
Tabel 5.4 Penerapan <i>flashback</i> kedua pada scene 6	115
Tabel 5.5 Penerapan <i>flashback</i> ketiga pada scene 6	117
Tabel 5.6 Penerapan <i>flashback</i> pada scene 6	119
Tabel 5.7 Penerapan <i>flashback</i> pada scene 10.....	121
Tabel 5.8 Penerapan <i>flashback</i> pertama pada scene 11	123
Tabel 5.9 Penerapan <i>flashback</i> kedua pada scene 11	125

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Bentuk struktur dramatik film “Zona Merah”	21
Diagram 2.2 Piramida hierarki kebutuhan hidup Abraham Maslow	31
Diagram 2.3 Character Arc: Positive Change	33
Diagram 2.4 Character Arc Ardi	34
Diagram 2.5 Character Arc Flat Arc	35
Diagram 2.6 Flat Arc Rama	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. ANGGARAN PRODUKSI FILM PENDEK “ZONA MERAH”	132
2. ANGGARAN PRODUKSI <i>ANIMATED STORYBOARD</i> “ZONA MERAH”	134
3. <i>PRODUCTION TIMELINE</i> FILM PENDEK “ZONA MERAH”	135
4. DOKUMENTASI PRODUKSI	137
5. POSTER A1 <i>ANIMATED STORYBOARD</i> “ZONA MERAH”	139
6. PROMOSI dan DOKUMENTASI <i>SCREENING</i>	140
7. SKENARIO “ZONA MERAH”	141



ABSTRAK

Film bisa dipahami sebagai sarana bercerita melalui medium visual dan auditif. Setiap sutradara film memiliki gaya bertutur dalam menyampaikan ceritanya, salah satunya dengan menggunakan *flashback*. Secara umum, *flashback* dapat dipahami sebagai sebagian porsi cerita yang menceritakan sebuah kejadian di masa lampau. Berdasarkan teori yang mendukung, *flashback* bisa digunakan oleh sutradara sebagai gaya bertutur tidak hanya untuk menyampaikan sebuah kisah melainkan juga untuk merepresentasikan keadaan psikologis sang tokoh.

Karya ini menceritakan sebuah kisah perjuangan seseorang dalam menghadapi traumanya untuk bertahan hidup. Zona Merah merupakan sebuah karya film dengan genre fiksi ilmiah berlatarkan dunia distopia akibat serangan wabah virus zombi. Diceritakan sang tokoh utama mengalami sebuah kejadian traumatis yang mengakibatkan dirinya trauma hingga membentuk idealisme sang tokoh utama terhadap pandangannya dalam membunuh zombi.

Gaya penyutradaraan dalam film ini akan menerapkan metode *flashback* dengan tujuan untuk merepresentasikan trauma sang tokoh utama. Momen-momen *flashback* ini dibangun melalui rangkaian *shot* yang disusun, *blocking* pemain, arahan ekspresi pemain dan penggunaan sudut pandang *point of view shot*. Penggunaan kilasan-kilasan gambar traumatis sang tokoh utama ini akan membangun motivasi sang tokoh serta menjadi sarana penceritaan sang pembuat film kepada para penonton.

Kata Kunci: film, *flashback*, penyutradaraan, representasi trauma

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai makhluk hidup yang dibekali akal sehat oleh Yang Maha Esa, manusia dibekali sebuah kemampuan untuk mengingat peristiwa yang dialaminya. Ingatan yang dimiliki manusia ini bisa merupakan ingatan menyenangkan dan juga ingatan menyedihkan. Keadaan ini dapat menimbulkan berbagai macam pengaruh terhadap perilaku manusia. Ingatan yang menyenangkan dapat memberikan kebahagiaan, sebaliknya ingatan yang menyedihkan dapat memberikan kesedihan hingga gangguan lainnya seperti trauma. Trauma sendiri tidak timbul hanya karena ingatan menyedihkan melainkan timbul pada tahap sebuah ingatan akan peristiwa penting. Trauma dapat memberikan efek dan pengaruh berbeda-beda terhadap manusia. Terkadang trauma dapat mengganggu kehidupan sosial seseorang seperti mengakibatkan pengidapnya menjadi penakut atau tidak percaya diri.

Sebagai makhluk sosial, manusia perlu berinteraksi terhadap satu sama lain. Secara langsung maupun tidak langsung, manusia membutuhkan manusia yang lain dalam bertahan hidup. Namun, terkadang dalam berinteraksi sosial, manusia satu dengan yang lain masih memiliki sifat buruk. Sifat-sifat seperti egois, serakah hingga mengambil hak orang lain masih sering terjadi. Perilaku ini terjadi pada berbagai macam lapisan masyarakat di sekitar kita. Mulai dari orang-orang dengan pendapatan rendah hingga orang-orang dengan kemampuan besar seperti para pejabat. Hal ini sangat disayangkan mengingat hidup seorang manusia secara langsung maupun tidak bergantung pada manusia lain. Keadaan ini melatarbelakangi dalam penciptaan karya film ini.

Penciptaan karya film ini diawali dari ketertarikan dengan ide dari naskah film pendek berjudul “Zona Merah”. Film ini menceritakan kisah seorang pria bernama Ardi yang hidup seorang diri di sebuah rumah di zaman krisis pandemi virus zombi. Dalam naskah, diceritakan bahwa lokasi dan latar waktu merupakan penggambaran keadaan dunia yang sudah “hancur” akibat adanya makhluk zombi. Alur cerita ini menceritakan kisah bertahan hidup dengan kondisi psikologis berupa trauma. Film ini akan menggunakan tema distopia. Tema ini dipilih karena dianggap cocok dengan adanya latar waktu dan kondisi khusus yang ada dalam naskah. Film ini akan diangkat menjadi sebuah karya film dengan genre fiksi ilmiah yang dibalut dengan genre drama *thriller* dan *action*.

Dalam naskah, diceritakan bahwa sang tokoh utama bernama Ardi mengalami trauma akan sebuah kejadian. Istrinya, Bunga, terpaksa dibunuh karena diduga terkena virus zombi tersebut. Bunga dibunuh langsung didepan mata Ardi. Ingatan traumatis tersebut sering menghantui Ardi di beberapa adegan. Kondisi trauma yang dialaminya dianggap sangat mempengaruhi jalannya cerita dan motivasi tokoh dalam tindakan yang Ia ambil. Dibutuhkan sebuah konsep dan cara yang jelas dalam rangka untuk merepresentasikan keadaan trauma sang tokoh utama pada film ini. Muncul sebuah ide untuk menggunakan teknik *flashback* untuk membangun adegan tersebut. penggunaan teknik *flashback* ini dianggap cocok untuk dijadikan konsep karena adanya teori-teori yang mendukung dan merupakan juga hasil dari observasi karya-karya film yang menggunakan konsep serupa. Hal ini menguatkan alasan dalam membentuk sebuah konsep karya dengan menerapkan teknik *flashback*.

Penggunaan teknik *flashback* ini lebih merujuk kepada pembangunan adegan serta susunan *shot-shot* yang ada pada film ini. *Shot-shot* ini merepresentasikan trauma yang dialami sang tokoh. Trauma ini juga yang akan membangun motivasi tokoh dalam mengambil tindakan pada cerita. Hal ini dianggap menjadi teknik yang cocok karena peranannya yang merupakan gambaran-gambaran kejadian yang dialami langsung oleh sang tokoh utama. Eksposisi kilasan-kilasan gambaran ingatan traumatis sang tokoh

utama akan menguatkan motivasi dan membangun hubungan sebab akibat kepada adegan yang diambil oleh sang tokoh. Ingatan traumatisnya itu pula yang juga akan melahirkan suatu pandangan sang tokoh utama dalam melihat dunia yang Ia hadapi.

Diharapkan dengan dibuatnya karya ini, tidak hanya dapat menghasilkan karya yang bisa dinikmati para penontonnya namun juga bisa memberikan sebuah pesan akan pentingnya dalam memahami dan menghargai kondisi psikologis seseorang. Selain itu, diharapkan film ini juga dapat berbicara akan pentingnya menjadi kuat menghadapi permasalahan kehidupan.

B. Ide Penciptaan Karya

Dalam naskah diceritakan bahwa sang tokoh utama enggan untuk membunuh zombi meskipun Ia sedang berada di situasi antara hidup dan mati. Pemahaman ini muncul dari kejadian traumatis yang pernah Ia alami. Kejadian yang pernah Ia alami ini membekas di pikirannya dan kerap mengganggu dirinya ketika Ia dihadapi situasi tertentu. Traumanya ini sangat mengganggu keselamatan hidupnya apalagi mengingat dalam naskah diceritakan bahwa dunia sedang mengalami krisis karena adanya virus yang mengubah manusia menjadi zombi. Keadaan ini menciptakan sebuah ide untuk mengeksplorasi bercerita dengan menggunakan teknik yang cocok dengan kondisi psikologis sang tokoh utama. Penerapan teknik *flashback* pada film ini dianggap cocok untuk membangun visual traumatis sang tokoh utama dalam mengeksplor sudut pandang yang dimilikinya.

Penggunaan *flashback* dalam film ini terinspirasi dari beberapa karya film Hollywood yang menggunakan teknik serupa. Salah satunya dari film yang disutradarai Lynne Ramsay berjudul “You Were Never Really Here”. Film yang merupakan adaptasi buku ini menggunakan teknik *flashback* untuk menggambarkan trauma sang tokoh utama. Ia memberikan eksposisi kilasan-kilasasn traumatis sang tokoh utama.

Hal ini muncul secara tiba-tiba tanpa ada transisi yang halus, tidak seperti beberapa film yang menggunakan transisi saat akan menuju bagian *flashback* pada film. Penggunaan teknik ini sangat terasa membangun sebuah kondisi tertentu pada psikologis sang tokoh utama dibandingkan hanya untuk membangun naratif, seperti menceritakan secara jelas sebuah kejadian di masa lalu. Penggunaan *unannounced flashback* ini yang kemudian menjadi ide untuk penerapan teknik *flashback* pada film ini.

Teknik *flashback* sudah sering digunakan pada film. Tujuan utama dari *flashback* merupakan untuk menceritakan sebuah kisah yang terjadi di masa lalu. Kejadian-kejadian masa lalu ini biasa diceritakan dengan menggunakan transisi yang halus seperti *dissolve* atau *fade to black*. Namun, penggunaan transisi itu bukan merupakan sebuah hal yang mutlak dan harus diterapkan. Mengingat film merupakan karya seni yang dimana karya film itu sendiri bisa dieksplorasi lebih lanjut, penggunaan teknik ini bisa diterapkan dengan cara lain. Pada film ini, transisi yang digunakan merupakan *cut*. Hal ini dianggap lebih cocok ketimbang transisi yang halus karena motivasi dari penggunaan *flashback* ini bukan mengarah kepada narasi melainkan dalam membentuk dan membangun motivasi sang tokoh utama dan juga sebagai visualisasi dari trauma yang dialaminya. Merujuk kepada teori yang ada, penggunaan teknik ini dirasa sangat cocok untuk digunakan pada film ini.

Beberapa teori psikologis yang membahas trauma menggambarkan bahwa trauma muncul seperti kilasan-kilasan yang mengganggu. Biasanya, ingatan-ingatan traumatis ini sangat mengganggu hingga mempengaruhi tindakan yang akan diambil oleh seseorang. Selain itu, ingatan traumatis ini juga akan memberikan reaksi tertentu terhadap orang yang mengalaminya. Berbeda seperti ingatan biasa, ingatan traumatis mengganggu orang yang mengalaminya hingga orang tersebut tidak bisa berfikir logis, dalam artian akan susah bagi seseorang untuk berfikir terang jika mengalami trauma tersebut. Pemahaman ini yang juga menjadi inspirasi dalam mengeksplorasi cara bercerita dalam medium film. Pemahaman ini dianggap akan cocok dengan film ini

dengan tujuan memberikan gambaran yang dapat membangun motivasi tokoh dalam alur cerita.

Untuk cerita, ide penciptaan terinspirasi juga dari prediksi Nostradamus. Nostradamus sendiri adalah seorang penulis buku yang berjudul “Les Propheties”. Ramalannya sempat menggemparkan dunia karena dianggap menjadi kenyataan seperti terbentuknya Nazi di Jerman, jatuhnya bom atom, kematian Putri Diana, Kematian John F. Kennedy, dan masih banyak lagi. Mengutip dari sebuah artikel di internet dari laman Ruangterang.com, berikut prediksi Nostradamus yang mengisyaratkan kiamat zombie terjadi di tahun 2021: “Sedikit orang muda: setengah mati untuk permulaan. Mati karena kedengkian, dia akan membuat yang lain bersinar, Dan di tempat yang ditinggikan beberapa kejahatan besar terjadi: Konsep-konsep yang menyedihkan akan datang untuk merugikan masing-masing, Bermartabat duniawi, Misa berhasil,” (Ruangterang.com: 2021). Hal ini juga menjadi inspirasi dalam membuat karya ini mengingat dalam naskah latar waktu kejadian terjadi di tahun 2023.

Dengan menerapkan teknik-teknik yang membahas tentang *flashback* serta didukung dengan teori psikologis yang ada, gaya penyutradaraan dalam film ini akan mengelaborasi pemahaman tentang trauma dibawakan dengan teknik *flashback* untuk menciptakan kondisi psikologis tokoh dalam film ini. Penyutradaraan juga akan diterapkan pada sisi pengadeganan dalam film ini. Tiap pemain akan diberikan arahan khusus dan pemahaman akan kondisi psikologis para tokoh. Arahan yang diberikan akan lebih kepada arahan dalam pemilihan emosi, *blocking*, dan *shot size*.

C. Tujuan & Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Menjadi salah satu syarat kelulusan menempuh studi Strata 1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

- b. Menciptakan karya film dengan menerapkan *flashback* untuk merepresentasikan trauma tokoh utama dalam membangun motivasi melalui sudut pandang traumatis yang dimilikinya

2. Manfaat

a. Akademis

- 1) Memberikan pengetahuan bahwa penggunaan teknik *flashback* bisa diterapkan sebagai gaya bertutur dalam menggambarkan kondisi psikologis seorang tokoh.
- 2) Menjadi referensi dalam mengolah teknik *flashback* untuk membangun sebuah adegan

b. Non akademis

- 1) Mempermudah penonton untuk memahami kondisi psikologis sang tokoh utama
- 2) Penonton dapat memiliki gambaran konflik batin yang dialami sang tokoh utama.
- 3) Bisa mendapatkan rasa empati terhadap orang-orang yang memiliki trauma.

D. Tinjauan Karya

1. Film “You Were Never Really Here” (2017)



Gambar 1.1 poster film “You Were Never Really Here”.

Sutradara : Lynne Ramsay

Penulis Naskah : Lynne Ramsay (*screenplay by*), Jonathan Ames (*based on the book by*)

Genre : *Crime, drama, misteri, thriller*

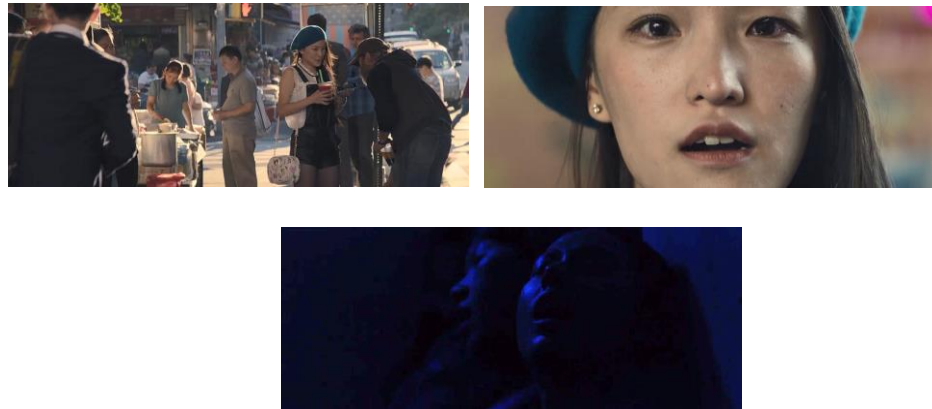
Menceritakan kisah kehidupan mantan tentara yang mengalami *PTSD* (*Post Traumatic Stress Disorder*) bernama Joe (Joaquin Phoenix) dalam menjalani kehidupannya menjadi seorang pembunuh bayaran. Dirinya sering dilibatkan ke dalam misi pembunuhan. Kegiatan itu Ia lakukan bukan dengan senjata api maupun senjata tajam melainkan sebuah palu. Dirinya telah mengalami beberapa kejadian traumatis semenjak Ia masih kecil hingga pada saat Ia sudah meranjak dewasa. Kejadian-kejadian trauma itu selalu menghantuinya kemana Ia pergi.



Gambar 1.2 Potongan film pada film “You Were Never Really Here” saat Joe mengalami trauma.

Ia hidup berdua dengan ibunya yang sudah lansia di sebuah rumahnya. Joe kerap kali melakukan hal-hal yang tidak umum dilakukan orang-orang, seperti menjatuhkan pisau ke arah kakinya namun kemudian ia menghindarinya, merobek beberapa lembar dari sebuah buku, hingga memegang pisau di atas mulutnya saat ia sedang berbaring dengan keadaan mulut terbuka.

Pada suatu hari Ia ditugaskan untuk menyelamatkan seorang gadis bernama Nina yang diduga hilang diculik. Pria yang memberinya tugas merupakan seorang senator bernama Albert Votto dan Nina adalah anak perempuannya. Joe kemudian pergi dan mempersiapkan berbagai macam alat dan rencana untuk menyelamatkan Nina. Di perjalanan kerap kali peristiwa traumatis yang pernah Ia alami muncul di pikirannya. Ketika Ia sedang berada di stasiun, berada di dalam lift, hingga saat Ia sedang terdiam, traumanya itu selalu menghantuinya. Joe kemudian pergi ke sebuah alamat yang diduga merupakan sebuah tempat praktik prostitusi anak. Dengan menggunakan sebuah palu, Ia membasmi semua yang menghalangi jalannya, hingga kemudian Ia menemukan Nina yang saat itu sudah terbaring di kasur. Ia membawa Nina ke tempat yang aman, namun sayang dirinya ternyata dijemak oleh pihak ketiga, orang-orang itu lantas membawa Nina pergi.



Gambar 1.3 Saat Joe melihat sosok perempuan, dirinya kembali mengingat peristiwa traumatis yang pernah Ia alami.

Di saat itu Ia merasa ada yang tidak beres, dan benar saja, semua orang yang Ia kenal dibunuh oleh orang-orang ini, bahkan ibunya yang sedang tertidur di kasur pun menjadi korban pembunuhan atas orang ini. Saat Ia menginterogasi salah satu orang yang menyusup ke dalam rumahnya, baru ia menemukan bahwa orang dibalik semua ini adalah seorang gubernur bernama Williams yang merupakan pelaku praktik prostitusi anak dan Nina merupakan korbannya. Joe sempat putus asa dan memutuskan untuk menenggelamkan dirinya bersama dengan mayat ibunya, namun ia teringat akan Nina dan berniat untuk menyelamatkannya. Ia kemudian membuntuti mobil sang gubernur secara diam-diam dan menyusup ke dalam rumahnya. Dengan menggunakan palu, Ia membasmi semua petugas yang ada di rumahnya. Saat Ia tiba ke “ruangan” nya, Ia menemui sang gubernur telah mati dengan luka gorokan di lehernya yang berlumuran darah. Joe merasa sangat menyesal dan merasa dirinya tidak berguna karena tidak bisa menyelamatkan Nina. Ia kembali dihantui trauma hingga ingatannya terhadap ibunya. Joe kemudian menemukan Nina yang sedang makan dengan tangan berlumuran darah. Joe membawanya pergi ke tempat sebuah makan kemudian berpikiran untuk mengakhiri hidupnya, namun Nina memberikannya semangat untuk menghidupi sisa waktunya. Mereka kemudian pergi.



Gambar 1.4 Joe mengalami kilasan ingatan traumatis saat ia masih kecil

Kejadian-kejadian traumatis yang Ia alami kerap muncul dalam kilasan-kilasan. Ingatan-ingatan itu kerap muncul ketika Ia sedang terdiam, atau melihat sesuatu yang Ia rasa memiliki sebuah kesamaan akan kejadian traumatisnya. Tidak hanya sebuah ingatan-ingatan dalam kilasan, di beberapa saat pikirannya juga mengganggu penglihatannya dalam bentuk halusinasi. Kilasan-kilasan memori traumatis dan halusinasi ini muncul secara tiba-tiba tanpa ada transisi seperti *dissolve* melainkan langsung dengan *cut*.



Gambar 1.5 Visualisasi imajinasi Joe setelah mengalami beberapa kejadian.

2. Film “Memento” (2000)



Gambar 1.6 poster film “Memento”

Sutradara : Christopher Nolan
 Penulis Naskah : Christopher Nolan (*screenplay*), Jonathan Nolan (cerita pendek “Memento Mori”)
 Genre : *Mystery, Thriller*

“Memento” merupakan sebuah film fiksi panjang karya sutradara Christopher Nolan yang merupakan adaptasi dari cerita pendek milik saudaranya Jonathan Nolan berjudul “Memento Mori”. Film ini memiliki plot non-linier dengan menggunakan perubahan penggunaan warna. Beberapa adegan yang bersifat “objektif” berwarna hitam putih sedangkan yang bersifat “subjektif” memiliki warna. Film ini dibintangi Guy Pearce sebagai tokoh protagonis bernama Leonard.

Film ini mengisahkan tentang seorang pria bernama Leonard memiliki keadaan khusus dimana Ia tidak memiliki masalah ingatan jangka pendek yang dimana membuatnya lupa akan suatu hal yang baru saja terjadi. Hal ini membuatnya harus membuat catatan pada tiap foto yang Ia cetak menggunakan

kameranya. Diceritakan sang tokoh utama sedang melakukan pencarian terhadap pelaku pembunuh istrinya yang dimana juga penyebab dia mengalami keadaan ingatan jangka pendek ini. Sepanjang perjalanan Ia menemui orang-orang baru yang membantunya untuk memecahkan teka-teki ini. Namun, dibalik itu semua ada sebuah pemhaman yang selalu Ia tanam namun justru itu membuatnya berada dalam masalah lain. Penonton dibawa untuk merasakan apa yang tokoh utama rasakan dengan menggunakan permainan plot.

Film ini juga terdapat beberapa adegan kilasan memori yang sang tokoh utama miliki. Hal-hal yang mengingatkannya terhadap mendiang istrinya kerap kali muncul dalam kilasan. Penggunaan teknik ini akan digunakan dalam film “Zona Merah” dalam membangun subjektifitas tokoh utama. Hal ini dianggap tepat karena dirasa cocok untuk memberikan gambaran akan ingatan dan trauma yang dialami sang tokoh. Penggunaan teknik ini juga dirasa cocok dalam memberikan motivasi dalam konflik batin yang tokoh utama alami.



Gambar 1.7 Leonard mengingat momen bersama mendiang istrinya saat menatap buku peninggalan istrinya

3. Film “Doctor Sleep” (2019)

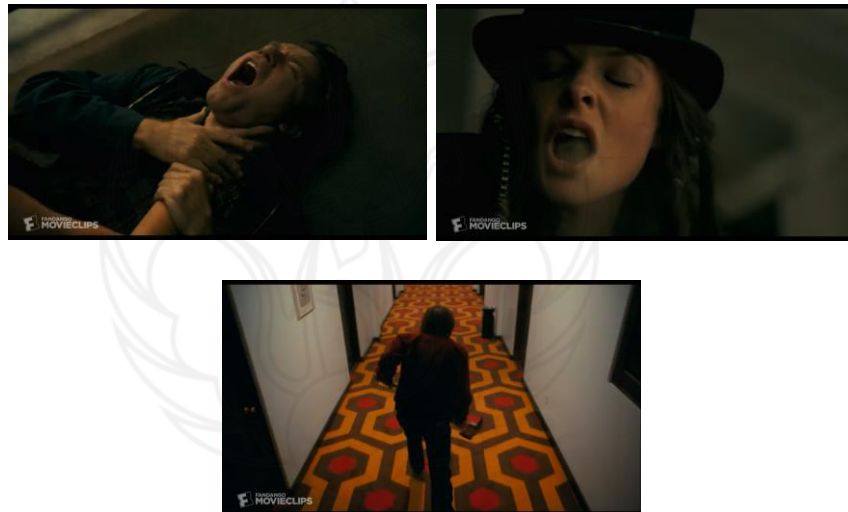


Gambar 1.8 Poster film “Doctor Sleep”

Sutradara : Mike Flanagan
 Penulis Naskah : Stephen King (Novel), Mike Flanagan (Skenario)
 Genre : Drama, Fantasi, Horor, *Thriller*

“Doctor Sleep” merupakan film panjang bergenre drama, fantasi, horor. Film ini merupakan sekuel dari film legendaris karya Stanley Kubrick berjudul “The Shining” yang dirilis pada tahun 1980. “Doctor Sleep” menceritakan kelanjutan kisah sang bocah laki-laki bernama Dan Torrance yang sekarang sudah menjadi dewasa. Dan memiliki kemampuan supranatural yang membuatnya dapat melihat kegiatan paranormal di sekelilingnya. Film ini mengisahkan usaha Dan bersama seorang anak perempuan bernama Abra yang memiliki kemampuan mirip dengan Dan untuk menghentikan sebuah kelompok beraliran magis yang memangsa anak-anak kecil untuk mendapatkan keabadian hidup. Film ini disutradari oleh Mike Flanagan dengan skenario diadaptasi dari novel karya Stephen King.

Film ini menggunakan banyak gambar yang bersifat subjektif. Penggunaan gambar subjektif ini sering muncul pada adegan saat tokoh sedang berinteraksi dengan dunia paranormal. Objek-objek tertentu dimunculkan dalam rangka untuk menggambarkan apa yang tokoh sedang lihat. Objek-objek tersebut hanya bisa dilihat oleh beberapa tokoh yang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan dunia paranormal. Salah satu adegan lain dimana sang antagonis berusaha untuk mengambil kekuatan yang dimiliki oleh sang protagonis. Saat ia sedang mengambil kekuatannya, terlihat sebuah kilasan memori dari Dan akan trauma kejadian yang mengerikan yang pernah Ia alami.



Gambar 1.9 Saat Dan diserap kekuatannya oleh musuhnya teringat kembali kejadian yang pernah dialaminya saat Dan masih kecil

4. Video Game “The Last Of Us” (2013)



Gambar 1.10 Poster video game “The Last Of Us”

Sutradara : Neil Druckmann, Bruce Straley
 Penulis Naskah : Neil Druckmann
 Genre : *Action, Adventure, Drama, Horror, Sci-fi, Thriller*

“Last Of Us” merupakan sebuah *video game* yang dirilis pada *console* PS 3 dan Xbox 360 dimana dalam *video game* ini sudah menggunakan alur cerita seperti film atau program serial televisi pada umumnya lengkap dengan tokoh karakter sosok manusia yang diperankan oleh aktor-aktor dengan menggunakan teknologi motion capture sehingga menghasilkan gambar tokoh dalam video game menjadi sangat realistis.

Video game ini bertemakan distopia dimana keadaan negara Amerika menjadi hancur karena tersebarnya virus yang berasal dari sebuah jenis jamur dimana virus ini membuat manusia menjadi kanibal dan hilang akal pikiran, mengubah manusia menjadi “zombie”. *Video game* ini dirilis pada tahun 2013 oleh sebuah perusahaan pengembang *video game* bernama “Naughty Dogs”. Proyek ini disutradarai oleh Bruce Straley dan Neil Druckmann yang juga sekaligus menjadi penulis naskah proyek ini.

Video game ini menceritakan kisah perjalanan seorang pria bernama Joel yang harus mengantarkan seorang anak perempuan bernama Ellie ke sebuah tempat dimana dalam perjalanannya mereka menemukan berbagai macam rintangan dan konflik internal dari latar belakang masing-masing dari mereka. Keadaan bumi yang digambarkan dalam video game ini sangat berbeda dengan keadaan bumi sekarang dimana di sekeliling tempat ditumbuhi tanaman liar, kota-kota menjadi sepi tidak berpenghuni dan semua akses jalan sudah tidak berfungsi lagi. Di perjalanan mereka, mereka tidak hanya harus menghadapi para “zombie” melainkan juga orang-orang yang membunuh yang bukan golongan mereka.



Gambar 1.11 Potongan cuplikan adegan pada video game “The Last Of US” dengan mengusung tema *dystopia* pada *setting* serta *make up*

Pemilihan karya video game ini sebagai tinjauan karya pada proyek ini dikarenakan akan kesamaan tema dan dunia yang dibentuk. Penggunaan tema distopia akan rusaknya dunia karena sebuah wabah yang menyerang menjadi sebuah cikal bakal ide cerita dari karya tugas akhir ini. Kisah perjalanan juga menjadi yang menginspirasi dari terciptanya cerita pada karya tugas akhir ini.